LE SILENCE DES STATUES : EXEMPLE DE PARTIE

Ce texte décrit une partie-type. Il retranscrit les dialogues entre joueurs et Confidente, le récit, le jeu, et la façon dont les règles sont expliquées. C'est une fausse partie, elle n'a eu lieu que dans la tête de l'auteur. Elle est construite pour ressembler à une vraie partie, mais en même temps elle a aussi vocation à illustrer des cas particuliers. Cette fausse partie est censée être improvisée, mais en fait l'auteur l'a préparée. L'action est censée se passer dans une Occitanie fantasmée, et l'auteur a fait des recherches sur cette région. C'est ainsi qu'il propose une playlist dédiée, et qu'il remanie l'orthographe du prénom Jésus pour sa graphie occitane Jèsus. Ceci dit, ces recherches auraient pu être faites pendant une vraie partie au prix de quelques interruptions pour aller sur internet.

Pour des raisons de compréhension, les règles sont amenées dans un ordre proche de celui du manuel qui suit. La fausse partie utilise même les règles optionnelles. Les règles sont cependant présentées avec moins de nuances qu'elles n'en ont dans le manuel : l'exemple de partie a pour vocation de décrire un enchaînement de jeu organique sans pour autant brosser un portrait total des possibilités. Vous pouvez vous contenter de lire l'exemple de partie pour apprendre à animer le jeu mais le manuel vous permettra d'approfondir tous les cas de figure.

Comme l'emploi des règles découle des situations, il est possible qu'une vraie partie ne mobilise qu'une fraction de ces règles ou les mobilise dans un ordre tout à fait différent. L'exemple de partie omet aussi de décrire les émotions que ressentent les participants : il aurait été difficile de les retranscrire avec justesse. Seule une véritable partie saurait vous y conduire.

Safia est la Confidente.

Trois joueurs :

Ravi (qui incarne Occitane, puis Magdalena).

Pauline (qui incarne Jèsus).

Armand (qui incarne Jean Petit).

Safia : « Ce soir, je vous propose de jouer à un jeu de rôle qui s'appelle *Inflorenza Minima*. Nous allons jouer une aventure qui n'aura pour support que notre imagination. Je serai la Confidente, et j'incarnerai le

décor et les figurants de cette aventure. Vous pouvez décrire le décor et les figurants de temps en temps, mais sachez que c'est moi qui ai le dernier mot dessus. Quant à vous, vous allez incarner chacun un personnage ; un des héros de cette aventure. Il pourra m'arriver de dire des choses au sujet de vos personnages, mais vous pouvez me reprendre : c'est vous qui avez le dernier mot sur eux. »

UNIVERS

Safia : « Tout d'abord, il faut que je vous explique le contexte de l'aventure. Nous sommes dans le futur, après une terrible catastrophe. Le monde est en ruine. La forêt a tout envahi. Les habitants doivent composer avec quatre menaces. D'abord il y a l'oubli : les gens perdent la mémoire, c'est très variable d'une personne à l'autre. Ensuite il y a l'emprise : c'est une force qui tend à transformer les hommes, les bêtes et les choses… ou à les hybrider. Il y a aussi l'égrégore : toutes les peurs et les croyances des hommes forment une trame magique qui provoque des événements surnaturels. Par exemple, si suffisamment de monde croit qu'un ogre vit dans la forêt, et bien un ogre finira par y vivre. Peut-être que c'est un habitant de la forêt qui deviendra un ogre, ou peut-être que l'ogre apparaîtra à partir de rien. Et pour finir, il y a les horlas : ce sont des monstres créés par l'emprise ou par l'égrégore. Ils rôdent dans la forêt, mais aussi dans les villes. Cela ne se passe ni dans un endroit ni à une époque précises : les deux dépendent de notre envie du moment. »

QUÊTE DE PERSONNAGE (ET RÈGLE OPTIONNELLE DU SYMBOLE)

Safia : « Maintenant que je vous ai brossé le contexte, je vous propose d'inventer chacun votre personnage. D'abord, vous allez imaginer une quête que poursuit votre personnage. Je dois vous dire tout de suite que l'ambiance de l'aventure va relever du conte cruel : vous risquez de souffrir si vous voulez accomplir votre quête. Quand l'un d'entre vous aura imaginé sa quête, il nous la dévoilera, et le prochain à le faire devra créer une quête en lien avec la première, et ainsi de suite. Tout le monde doit avoir une quête liée avec celle d'un autre. Ensuite, vous

allez décrire un peu votre personnage : à quoi il ressemble, comment il est habillé, quel est son caractère… Enfin, vous allez me dire deux symboles qui sont importants dans la vie de votre personnage. Un symbole, c'est juste un mot, comme *épée, amour* ou *rouge*. Ça dit des choses au sujet du personnage ou de son destin. Cela va m'inspirer pour peupler votre aventure. Qui a une idée de quête pour lancer le jeu ? »

Ravi : « Moi, ma quête, c'est que je veux devenir le plus fort. »

Safia : « C'est un peu flou et un peu excessif. Je sens bien qu'il y a un enjeu, mais ça manque d'une direction précise pour qu'on puisse bâtir une aventure autour. Dis-moi… Pourquoi veux-tu devenir le plus fort ? »

Ravi : « Parce que je veux tuer un arbre qui a tué ma famille. »

Safia : « C'est bien parce que c'est plus précis et c'est dans le thème de la forêt. Mais dis-moi, comment un arbre a bien pu tuer ta famille ? »

Ravi : « Je ne sais pas trop… »

Pauline : « Moi, j'ai une idée si tu veux bien. C'est l'arbre qui a servi à faire le bois de la croix du Christ. Il est mauvais, à cause de toute la souffrance que la croix a générée. Il a tué ta famille en leur crachant des clous dessus : les clous de la Vraie Croix. »

Ravi et **Safia** : « Ah oui d'accord ! »

En quelque sorte, **Pauline** *dit à la fois des choses au sujet du personnage de* **Ravi** *(comment ses parents sont morts) mais aussi au sujet du décor et des figurants.* **Ravi** *et* **Safia** *pourraient donc la reprendre, mais comme ils apprécient son idée, ils valident.*

Safia : « Maintenant, j'aimerais que quelqu'un d'autre crée son personnage avec une quête associée à celle du personnage de **Ravi**. »

Armand : « Moi, je veux t'aider à tuer l'arbre. Parce que je suis un menuisier célèbre et on m'a commandé de sculpter une statue du Christ en croix dans le bois de cet arbre. »

Safia : « Oui, c'est bien, vos quêtes sont bien liées. »

Pauline : « Et bien moi, je veux vous en empêcher. Car je me prends pour le Christ et je pense que les hommes devraient épargner cet arbre malgré ce qu'il m'a fait : il faut apprendre à pardonner. »

Safia : « OK. Maintenant, il est temps de décrire chacun vos personnages, de leur donner un nom, et de leur assigner deux symboles. Ce



sont des mots importants dans la vie du personnage. Cela peut se rapporter à un objet que porte ou affectionne le personnage, à une valeur morale, ou à un motif esthétique qu'on va souvent rencontrer sur le personnage ou autour du personnage. Ces symboles ne sont pas là pour vous rendre plus puissants ou plus faibles, ce sont surtout des guides d'improvisation pour vous et pour moi. »

Pauline / Jèsus : « Moi, c'est facile, je ressemble au Christ, et je me fais appeler Jèsus. Je me promène pieds nus. Mes deux symboles sont la *souffrance* et le *pardon*. »

Armand / Jean Petit : « Je suis barbu et vêtu d'un tablier de cuir chargé d'outils. J'ai l'air sombre, toujours concentré sur mon travail. Je suis bien portant, mais j'ai commencé à maigrir depuis que j'ai pour mission de faire une statue du Christ en Croix. Je m'appelle Jean Petit. Mes symboles sont le *bois* et la *persévérance*. »

Ravi / Occitane : « Je suis une très jeune femme, la cadette de ma famille. Je porte sur mon visage toute la colère qui est en moi. Je m'appelle Occitane. Mes symboles sont la *vengeance* et les *clous*. »

ACTION ET COMMUNICATION

Safia : « Super. Maintenant que j'ai vos personnages, je vais pouvoir vous en dire plus sur la façon de jouer. Vos personnages sont très sensibles à l'égrégore et par ce biais ils sont en contact mental permanent. Autrement dit, le jeu est transparent : aucun secret entre nous. Tout ce qui est dit autour de la table, un personnage peut l'utiliser à son compte. Mais c'est facultatif. Vous pouvez décider que votre personnage ignore une information qui a été dite en son absence. Vos personnages peuvent entrer librement dans les scènes, du moment que vous trouvez une justification. Mais si on est dans une scène de course-poursuite, je peux demander une contrepartie. Sachez que c'est un univers magique. Vous pouvez réussir l'impossible. Il suffit de me demander, je vous dirai ce que ça coûte. »

PROTÉGER LES JOUEURS À TOUT MOMENT

Safia : « Nous risquons de jouer avec des thématiques qui peuvent être intimes ou douloureuses, alors je vous informe de certaines

techniques pour préserver notre sécurité émotionnelle. Première chose, si vous êtes mal à l'aise, dites-le-moi tout de suite en aparté, je modérerai la table sans vous mentionner. Vous pouvez aussi faire une croix avec vos mains pour signaler quand ça va trop loin. Alors, tout le monde doit s'arrêter.

Levez votre pouce si vous voulez plus d'intensité. Et baissez votre pouce si vous voulez moins d'intensité.

À n'importe quel moment, vous pouvez aussi dire que vous interdisez une thématique. Tout le monde devra alors faire de son mieux pour l'éviter. »

Pour installer une ambiance, **Safia** *passe l'album éponyme d'Aronde, de la musique folklorique occitane circulaire et mystique.*

CONFLIT SIMPLE

Safia : « Commençons à jouer. Qui veut être au centre de la première scène ? »

Pauline / Jèsus : « Je prêche devant le peuple de la forêt. Je les exhorte à créer une barricade pour protéger l'arbre à clous, car il faut pardonner à cet arbre malgré le mal qu'il m'a fait. »

Safia : « Les gens te regardent avec un drôle d'air. Le village était animé par une feria, une fête votive avec des spectacles de taureaux et un tournoi de pelote. Quand tu commences à prêcher, la fête s'arrête. On entend juste le bruit sec d'une balle qu'un homme frappe avec une main bandée. Et le trot d'un taureau noir lâché dans le village, qui n'en a cure de tes prêches. Les gens sont quand même impressionnés par ta ressemblance avec le Christ, mais pour autant il leur en faudrait plus pour se mettre à ton service. De surcroît, ce n'est pas un service comme un autre. Il te rapprocherait de l'accomplissement de ta quête, qui est de soustraire l'arbre à clous de tout danger. Or, dans ce monde, rien d'important ne s'accomplit sans souffrance. C'est la loi du destin, une loi magique. Le taureau noir court dans les ruelles blanches. Les branches sèches et noires des arbres qui poussent dans le village strient le ciel blanc. Le taureau court vers toi. Si tu le laisses t'embrocher les deux mains

avec ses cornes, alors les villageois te prendront vraiment pour le Messie et accompliront ta volonté. »

Pauline / Jèsus : « Oui, et après mes mains se régénéreront par magie. »

Safia : « Non. Te faire embrocher les mains, c'est le prix à payer pour convaincre la foule. Si tes mains se régénéraient, ce serait une façon de te soustraire à la loi du destin. Tu ne pourras plus porter d'objets lourds, ni lancer d'objets. Tes mains seront à moitié fichues. Mais tu peux aussi échapper au taureau. Alors, tu devras renoncer à ce que les villageois t'aident à protéger l'arbre à clous. À moins de payer un autre prix, plus tard. »

Safia fait un geste vers **Pauline** pour lui signifier qu'elle s'inquiète de son confort : *« Est-ce que ça va ? ».*

Pauline / Jèsus : « Oui, ça va. Tant pis, j'accepte de payer le prix. C'est trop important. Je le fais pour l'arbre. Je pourrais attendre une autre occasion, mais le temps presse. Alors que le taureau fonce sur moi, je tends les bras et je le laisse embrocher mes deux mains. »

Safia : « Le taureau a un regard impénétrable alors qu'il te mutile. Puis les villageois, horrifiés, le rentrent dans son étable et te recueillent. Le joueur de pelote, Amaniu, enlève les bandages de ses mains pour en couvrir les tiennes. Il place la pelote dans ta main tremblante comme si c'était l'orbe du Roi des rois. Au centre du village, il y a la grand-place ornée de banderoles avec la croix occitane. Et sur la grand-place, il y a l'arbre à clous qui porte en son cœur les clés de la ville ; charge au plus valeureux des jeunes adultes de s'en emparer à la fin de la fête. Les villageois se rendent aux remparts, perchés sur le vide des montagnes forestières. Ils les renforcent avec des vieux meubles et des buissons d'aubépine, pour empêcher toute intrusion. »

À cause du nom des personnages de **Ravi** *et d'* **Armand**, **Safia** *situe l'aventure dans une version post-apocalyptique fantasmée de l'Occitanie. Elle a improvisé au fur et à mesure le fonctionnement du village et de la feria. Pour ce faire, elle a utilisé ses connaissances sur les cultures des Pyrénées, du Limousin et des Alpes. Elle s'appuie aussi sur le personnage de* Jèsus*, en multipliant les références christiques.*

Ni le décor ni les figurants ne sont amenés innocemment : ils font écho aux personnages.

Safia a fait jouer un conflit simple en demandant à Jèsus de payer un prix en échange d'un accomplissement partiel de sa quête. Mais elle s'est gardée d'évoquer sèchement le nom de la mécanique : elle l'a incorporée au récit en parlant de loi du destin. La règle du jeu est aussi une loi métaphysique de l'univers où vivent les personnages.

ACCOMPLISSEMENT

Pauline / Jèsus : « En fait, je pense que j'en ai assez fait pour protéger l'arbre à clous. Je me vois mal passer toute la partie à faire rempart de mon corps devant cet arbre. Je voudrais changer de quête. »

Safia : « Peut-être que tu estimes que ta quête initiale est accomplie, ou que tu y renonces ? »

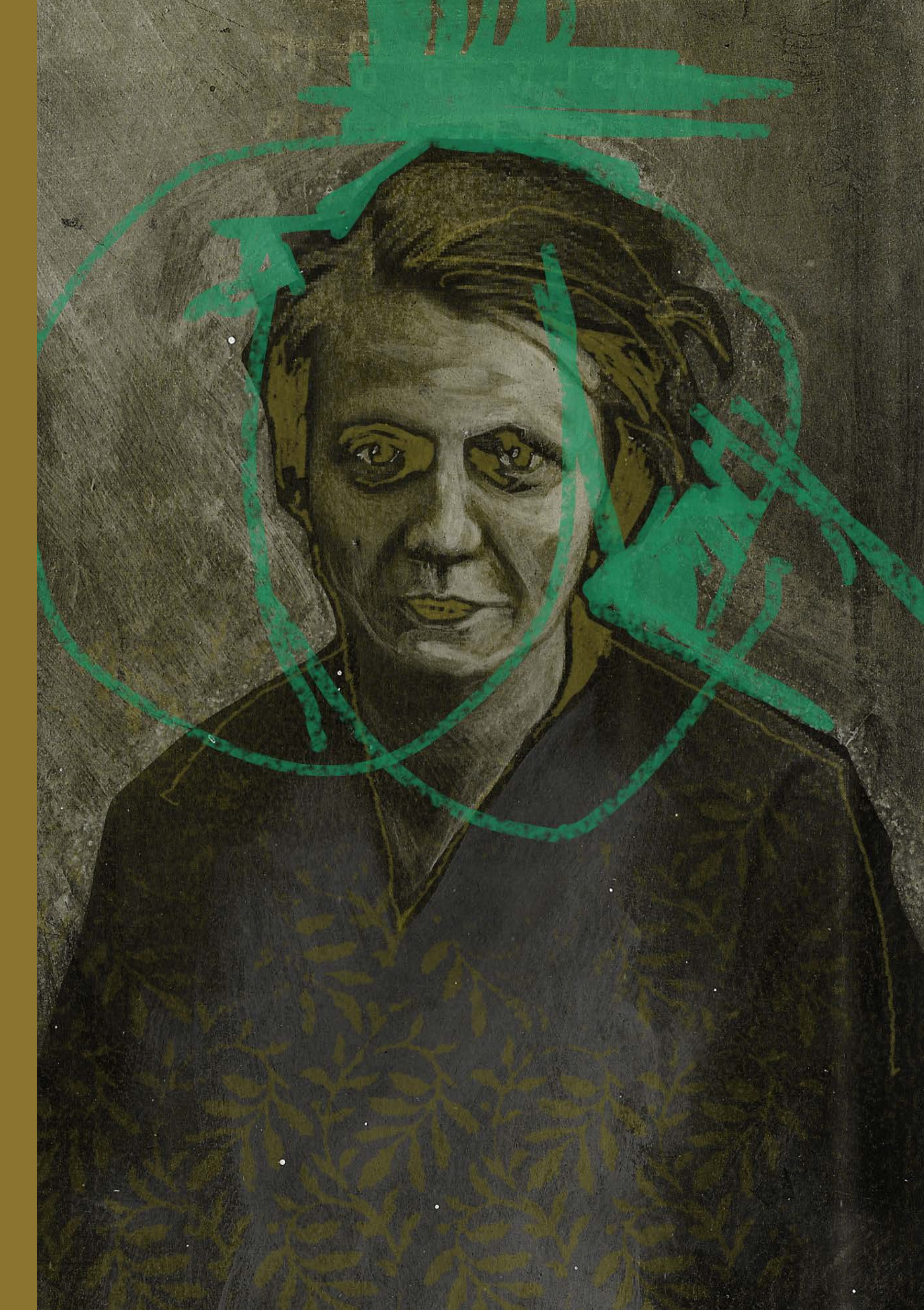
Pauline / Jèsus : « J'ai fait ma part. Maintenant, je livre l'arbre à son destin. Il y a une femme voilée de noir, Magdalena. Les villageois la regardent en biais, on la dit sorcière, fille de mauvaise vie. Dans la foule, on l'oblige à marcher dans l'ombre des coffres sacrés qu'on porte en ostension. Elle est allée chercher de l'eau au puits et elle soigne mes plaies. J'ai peur d'éprouver pour elle un sentiment bien terrestre. Ma nouvelle quête est de résister à l'appel de l'amour. »

Pauline *vient d'inventer un figurant, Magdalena, et de décrire ses actions. Elle empiète sur les prérogatives de* **Safia,** *mais* **Safia** *valide la proposition d'un signe de tête.*

Safia : « Tu as tout à fait le droit de changer de quête. En revanche, pour rester dans le jeu, il faut en effet que tu choisisses un nouveau personnage, ou une nouvelle quête, mais alors elle doit être liée à la quête d'un des autres personnages.

Pauline / Jèsus : « Entendu. Ma nouvelle quête est la suivante : Je veux que Jean Petit m'enseigne le métier du bois afin que dans la tâche j'oublie Magdalena. »

Safia : « C'est moins ambitieux que ta quête précédente, mais tu devras toujours affronter la loi du destin, alors nous verrons ce qu'il en adviendra… »



CHARGER SON CŒUR

Armand / Jean Petit : « De mon côté, je voudrais revenir sur mes motivations. J'étais le menuisier le plus réputé de ces montagnes. Un jour, une personne avec une robe et une capuche est venue me voir. Elle m'a payé une grosse somme pour que je réalise cette statue du Christ en croix à partir de l'arbre à clous. J'ai compris que cette statue allait être mon grand-œuvre. Et que je mourrais si j'échouais à l'achever. »

Safia : « Je veux bien que ça se soit passé ainsi. J'ajoute que si tu maintiens ces faits, tu viens d'aggraver ta situation. En vertu de la loi du destin, cela te permet de charger ton cœur en contrepartie. Cela signifie que plus tard, si je te demande de payer un prix pour obtenir ce que tu veux, toujours en vertu de la loi du destin, tu pourras décharger ton cœur pour obtenir ce que tu veux sans payer le prix. C'est une sorte de joker. J'aurais pu te proposer d'autres cas où tu pouvais aggraver ta situation afin de charger ton cœur, mais ce que tu proposes est tout à fait approprié. »

Armand / Jean Petit : « Alors, je maintiens ce que j'ai dit. Si j'échoue à accomplir ma quête, je mourrai de déception. Et je charge donc mon cœur. »

Safia *a pris soin d'expliquer la règle de charger son cœur en l'incorporant au récit. Elle est quand même sortie du récit pour parler de joker car parfois, il faut savoir sacrifier un peu de la fluidité du récit pour préserver la clarté du jeu.*

Armand / Jean Petit : « J'ai pris mon bâton et mes outils et j'ai escaladé la montagne jusqu'aux remparts du village. »

Safia : « Au-dessus de ta tête, il y a toutes les terrasses du village et les murailles couvertes de ronces et de lierre. Il y a les corbeaux qui piaillent dans le ciel blanc. Et puis toutes les barricades et entre elles l'aubépine qui semble avoir poussé et s'être développée depuis. »

Armand / Jean Petit : « Je veux écarter l'aubépine pour passer avec Occitane. »

Safia : « Impossible de traverser cette muraille sans t'écorcher dans tous les sens et te retrouver à l'article de la mort : tu survivrais assez longtemps pour sculpter ta statue mais ensuite tu rendrais l'âme. »

Safia doit donner de l'importance au sacrifice de Jèsus : les barricades doivent opposer une réelle résistance à la progression de Jean Petit. C'est pourquoi elle estime que ces barricades sont un obstacle important dans la réalisation de sa quête. Selon la loi du destin, elle demande un prix à payer pour le franchir. Elle pourrait se cantonner à dire que les aubépines écorchent Jean Petit, mais la simple mention d'une blessure revient à un prix faible si elle n'a aucun impact par la suite. **Safia** *précise donc quel sera l'impact concret de la blessure.*

Armand / Jean Petit : « Comment je peux anticiper tout ça ? »

Safia : « Quand on est confronté à la loi du destin, on reçoit en vision le champ des possibles. »

Armand / Jean Petit : « Hors de question de me blesser. Je risque déjà de mourir si j'échoue, alors si je réussis, je veux vivre. Je décharge mon cœur pour franchir l'aubépine sans encombre. »

Safia : « Entendu. Alors que tu franchis l'aubépine, tes blessures se referment aussitôt. Derrière toi, tu laisses un sillage de sang, mais déjà tu ne ressens plus aucune souffrance. Comme tu l'as demandé, les aubépines écartées sur ton passage restent telles quelles : la voie est libre pour Occitane. »

Safia *doit aussi accepter que la voie soit libre pour Occitane car elle était censée laisser* **Armand** *demander absolument tout ce qu'il voulait du moment qu'elle avait le champ libre pour définir le prix à payer. De toute façon, demander à Occitane un autre prix à payer pour franchir l'aubépine à son tour aurait été une redondance.*

CONFLIT SIMPLE AVEC ASSISTANCE

Pour grimper en tension, **Safia** *passe l'album* Ors, d'Artùs, *du folk-noise chanté en occitan, plein d'épaisseur, d'animalité et de fièvre.*

Ravi / Occitane : « Je rejoins Jean Petit devant l'arbre à clous. Je tiens un marteau et un clou. Je suis déterminée à le planter dans le cœur de l'arbre. Comme tous nos personnages sont liés par l'égrégore, je sais pourquoi Jean Petit est là. Je lui explique que jadis, je faisais partie de ce village. Je voulais franchir le rite du passage à l'âge adulte en allant voler les clés de la ville cachées dans le creux de l'arbre. Mais comme c'était

très dangereux, les membres de ma famille ont voulu le faire à ma place. Et un à un, l'arbre les a tués avec ses clous. Ivre de douleur, je suis partie sans tenter ma chance moi-même. Alors maintenant que je suis revenue, je vais tuer cet arbre et Jean-Petit pourra sculpter dans son bois. »

Safia : « Tu pourras tuer cet arbre, mais ce faisant, tu subiras l'opprobre de tout le village. Les cercueils de ta famille seront retirés du beau cimetière qui fait face à la grande montagne, et jetés bas dans la falaise. C'est comme si tu pouvais déjà entendre le bruit du bois qui se fend. »

Armand / Jean Petit : « Attends, je ne vais pas la laisser faire toute seule ! Je lui donne un coup de main ! »

Quand quelqu'un propose son aide sur un conflit, **Safia** *peut proposer le même prix à payer. Mais elle choisit ici de proposer un prix différent, plus personnalisé.*

Safia : « Aucun souci. Pour que tu puisses tuer l'arbre, tu dois t'en approcher de si près qu'il te tirera deux clous dans les yeux et tu deviendras aveugle. »

Armand / Jean Petit : « Peu m'importe. Je pourrai encore sculpter. »

Safia : « Occitane, on est sur une situation qui relève de ta responsabilité. Est-ce que tu tues l'arbre de tes mains, t'exposant à l'opprobre, ou est-ce que tu laisses Jean Petit s'en occuper, l'exposant à la cécité ? »

Ravi / Occitane, après une longue hésitation : « J'allais me précipiter sur l'arbre, mais quand j'ai vu Jean Petit me devancer, je l'ai laissé faire. Comme j'ai laissé faire toute ma famille avant moi. Je me suis mordu la lèvre en maudissant ma lâcheté. »

Ravi *échange des signes et des paroles à voix basse avec* **Armand**. *Occitane a causé du tort à Jean Petit, mais* **Ravi** *ne veut aucun mal à* **Armand.** **Armand** *lui fait signe que tout va bien. D'une, il respecte le jeu, de deux, le récit ainsi produit l'intéresse et l'émeut.*

Safia : « Alors Jean Petit, tu te rues sur l'arbre à clous avec ton ciseau à bois. L'arbre projette des clous, les mêmes que ceux qui ont planté le Christ sur la croix, et tu en reçois un dans chaque œil. À cet instant même, ton ciseau se plante dans le creux de l'arbre, là où battait son cœur. Tu y trouves aussi les clés de la ville. Te voilà chef honoraire du village pendant un an. L'arbre expire dans un grand frisson. »

CONFLIT DUEL

Ravi / Occitane : « En fait, je viens d'accomplir ma quête ? »

Safia : « Oui. Tu peux te créer une nouvelle quête, ou un nouveau personnage, en reprenant un des figurants (Amaniu ou Magdalena), ou quelqu'un de nouveau. »

Ravi / Occitane / Magdalena : « Je vais créer un nouveau personnage. Occitane devient une pleureuse. Elle va prier sur les tombes de sa famille et sur les autres. Maintenant, je vais jouer Magdalena. Ma quête, c'est : *Je veux que Jèsus renonce à sa vie de prophète pour se marier avec moi.* Mes symboles sont l'*amour* et la *honte,* parce que j'ai honte de ma vie dissolue d'avant.

Pauline / Jèsus : « Bien. Justement, je vais voir Jean Petit pour qu'il m'enseigne son métier. Je me dis qu'en taillant l'arbre à clous avec lui pour en faire sortir une statue pieuse, j'oublierai le désir que j'éprouve pour Magdalena. »

Armand / Jean Petit : « Tes mains blessées n'ont plus aucune force. Tu pourras juste peindre le bois. »

Pauline / Jèsus : « Cela me suffit. Je pense pouvoir y trouver l'abandon que je recherche. »

Ravi / Magdalena : « Je vais voir Jean Petit et je lui explique qu'un tel grand-œuvre, il doit le réaliser seul. Je le supplie de ne pas se mettre entre moi et l'homme de ma vie. »

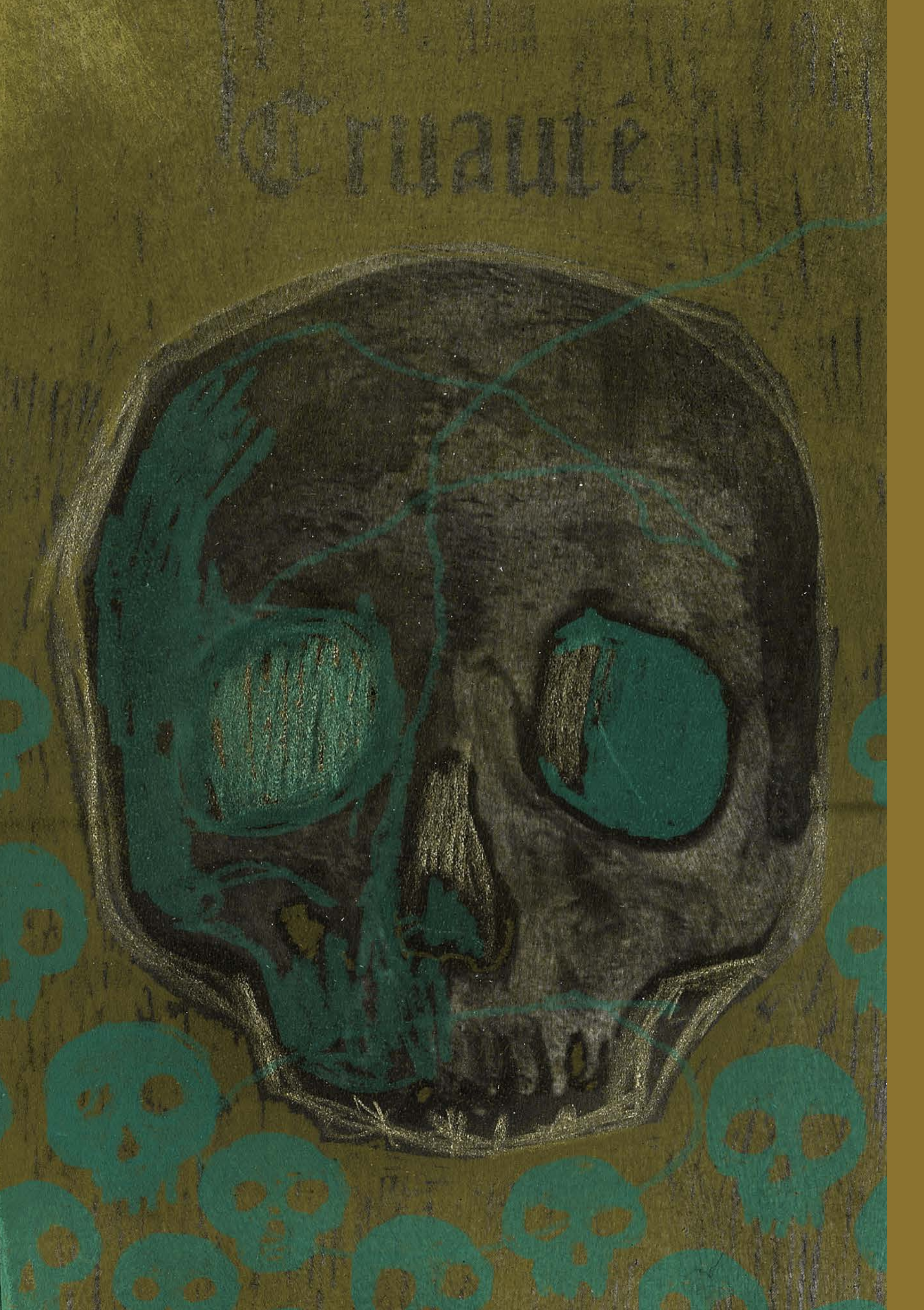
Armand / Jean Petit : « Cela me paraît assez convaincant. Je vais donc refuser à Jèsus de participer à cette sculpture et même d'en peindre la surface. »

Pauline / Jèsus : « Jean Petit, en tant qu'aveugle, tu auras besoin d'aide ! Et puis au pire, tu peux aussi m'enseigner d'autres choses, comme peindre un coffre sacré ou la charpente d'une maison. »

Safia : « Si vous le voulez bien, je crois qu'on va laisser la loi du destin décider qui convainc qui. Actuellement, on a deux voix pour refuser l'enseignement à Jèsus et une voix pour accepter. »

Pauline / Jèsus : « Qu'est-ce qui se passe si je fais quelque chose de grave et que je charge mon cœur ? »

Safia : « Tu pourras le décharger pour avoir une voix en plus. »


Cruauté

Pauline / Jèsus : « C'est quoi une chose grave exactement ? »

Safia : « Quelque chose que tu répugnerais à faire, ou qui t'éloignerait de ta quête, ou qui serait contraire à tes valeurs. »

Pauline / Jèsus : « Alors j'emmène Magdalena dans la chapelle du village. »

Safia : « La chapelle est remplie de ronces et de feuilles mortes. La charpente est poreuse comme une vieille éponge. Sur l'autel, une vierge noire vous scrute. »

Pauline / Jèsus : « J'offre mon corps à Magdalena en espérant qu'elle renonce à ses projets de mariage. **Armand**, tu ne vois aucun inconvénient à ce genre de choses ? »

Ravi / Magdalena : « J'accepte qu'il y ait des relations charnelles mais on évite de les décrire en détail. »

Safia : « Bien, alors vous commettez l'acte de chair sous les yeux de la vierge noire au visage indéchiffrable. Tu viens d'aller à l'encontre de toutes tes valeurs : je t'accorde bien de charger ton cœur. En revanche, sache que Magdalena veut toujours autant ce mariage. Ou alors on oublie l'histoire de la peinture sur bois et on part sur un autre type de conflit. »

Pauline / Jèsus : « Magdalena, je la gérerai plus tard. La première étape de ma quête, c'est bien de devenir menuisier. Je retournes voir Jean Petit pour le convaincre de me prendre en apprenti. Si je décharge mon cœur, ça fait deux voix dans mon camp et deux voix dans leur camp, c'est ça ? »

Safia : « Oui. Vous êtes ex aequo. Je vais proposer un compromis, et s'il convient à tout le monde, on en reste là. Si quelqu'un le refuse, il retire sa voix du conflit. Le compromis, c'est que Jean Petit cède et prend Jèsus en apprenti, pour repeindre la charpente de la chapelle qui abritera la statue - et donc Jean Petit n'aura pas tout le mérite pour lui – et pendant ce temps Jèsus ne pourra céder à aucune avance de Magdalena. Mais une fois que ça sera fini, il réalisera qu'il a échoué à oublier les sentiments qu'il a pour elle. »

Safia *a pris soin que dans ce compromis, tout le monde obtienne une partie de ce qu'il recherche, mais que tout le monde y perde aussi un peu.*

Ravi, **Pauline** *et* **Armand** *acquiescent.*

CONFLIT TRIPARTITE

Pauline / Jèsus : « Alors je vais voir un sorcier de la forêt pour que les travaux de la chapelle durent une éternité. »

Ravi / Magdalena : « Mais moi je vais brûler la chapelle avec l'arbre à clous pour que les travaux soient abandonnés et que Jèsus soit à nouveau obligé de tourner les yeux vers moi. Car à moins de vivre à ses côtés, je ne connaîtrai jamais la paix de l'âme. »

Armand / Jean Petit : « Mais vous êtes fous ! Moi je ne veux ni l'une ni l'autre des issues que vous proposez. »

Safia : « Entendu, vous êtes tous les trois dans un camp différent. Si chacun s'entête, voilà ce qu'il va se passer : vos volontés opposées vont carrément déchirer la réalité. Vous allez tous les trois fuir dans une réalité alternative où ça se passe comme vous voulez. Mais vous serez tous les trois en état de mort cérébrale. »

Pauline / Jèsus : « Pas question pour moi. Je me retire de l'affaire. Alors que j'entrais dans la cahute du sorcier… »

Safia : « Tu aperçois un enfant dans l'ombre, qui joue avec un hibou au plumage noir et aux yeux d'or… »

Pauline / Jèsus : « … J'en ressors sans lui demander d'interférer avec l'écoulement du temps. »

Safia : « OK. Alors on reste sur un conflit duel entre Jean Petit et Magdalena. »

Armand / Jèsus : « Comment je peux aider Jean Petit ? »

Safia : « Rien que par l'égrégore, par ta volonté de l'aider, tu apportes une voix dans son camp. Du coup, ça fait deux voix contre une, le camp de Jean Petit gagne. »

Armand / Jean Petit : « Magdalena, je te surprends en pleine nuit dans la chapelle de la vierge noire alors que tu allais mettre le feu à la souche de l'arbre à clous. Malgré ma cécité, je perçois une source de chaleur, et je te convaincs de renoncer à ton forfait. »

Armand *a pris le contrôle du personnage de* **Ravi** *pour expliquer l'issue d'un conflit. Comme ça lui paraît logique,* **Ravi** *acquiesce.*

Ravi / Magdalena : « Si je ne peux ni interrompre le chantier ni poser mes lèvres sur celles de Jèsus, je peux au moins lui parler. Durant tout le

chantier, j'évoque tout l'amour que je ressens pour lui, je lui parle de mon lourd passé. Lui seul est à même de me consoler et de me laver de mes péchés. Il sera sauvé s'il renonce à une fin de martyr pour fuir avec moi. »

CRUAUTÉ

Safia *estime s'être montrée assez cruelle avec les personnages jusque-là. C'est tout à fait dans le ton du jeu, toutefois il faut aussi accorder des répits de temps en temps. Elle passe un long moment à expliquer comment le chantier se passe sereinement, sous l'approbation muette de la vierge noire. Elle insiste sur les sensations, le toucher du bois, le bruit apaisant du rabot, l'eau fraîche que Magdalena rapporte du puits. Même les moments où on se coupe avec les ciseaux sont de précieux moments, car quand le sang s'écoule de la peau, on se sent pleinement vivant.* **Safia** *évoque aussi les enfants du village qui regardent le chantier avec attention et bienveillance.*

CONNAÎTRE POUR FAIRE MAL

Safia *manque de prise sur le personnage de Jean Petit pour le mettre à l'épreuve. Elle a besoin d'en apprendre plus sur lui, et pour y parvenir elle va utiliser une figurante.*

Safia : « Jean Petit, tu as bien taillé l'arbre. Sous ta main, tu sens déjà la grossière ébauche du Christ en croix. Une fillette s'est cachée derrière l'autel et elle te pose une question. On dirait que la voix sort de la vierge noire. Elle demande quelle est ta plus grande crainte. »

Armand / Jean Petit : « J'évoque l'être en robe et capuche qui m'a fait la commande. Je me demande pourquoi il n'a précisé ni comment il me paierait ni quand il viendrait chercher sa commande. Je m'étonne qu'il m'ait demandé d'utiliser la chair d'un arbre monstrueux pour sculpter une œuvre pieuse. Ma plus grande crainte, c'est que je sois en train d'accomplir l'œuvre du démon. »

DONNER POUR REPRENDRE

La question que **Safia** *vient de poser était cruelle. Elle cherchait juste une information pour faire ensuite pression sur Jean Petit. Mais* **Safia** *doit équilibrer le jeu. Si les personnages souffrent en continu, sans aucun*

secours ni réconfort, le jeu s'arrête. Alors **Safia** *doit aussi savoir donner. Quitte à reprendre plus tard.*

Safia : « Magdalena, à quoi occupes-tu tes journées le temps que le chantier se termine ? »

Ravi / Magdalena : « Je fais la cueillette dans les bois ou dans les champs pour que ni Jean Petit ni Jèsus ne se laissent mourir de faim. »

Safia : « Sur le chemin, à l'orée de la forêt, tu rencontres Mariam, une fillette à la peau sombre. Elle dit qu'elle s'aventure de temps en temps dans le village. C'est une orpheline. Elle finit par te suivre comme si tu étais sa mère, ou plutôt son amie car elle est assez autonome. Elle ne dit pas grand-chose et semble détenir des secrets, mais en tout cas elle montre beaucoup d'affection pour toi. »

Ravi / Magdalena : « Je le lui rends bien parce que c'est la première fois qu'on m'aime pour ce que je suis. »

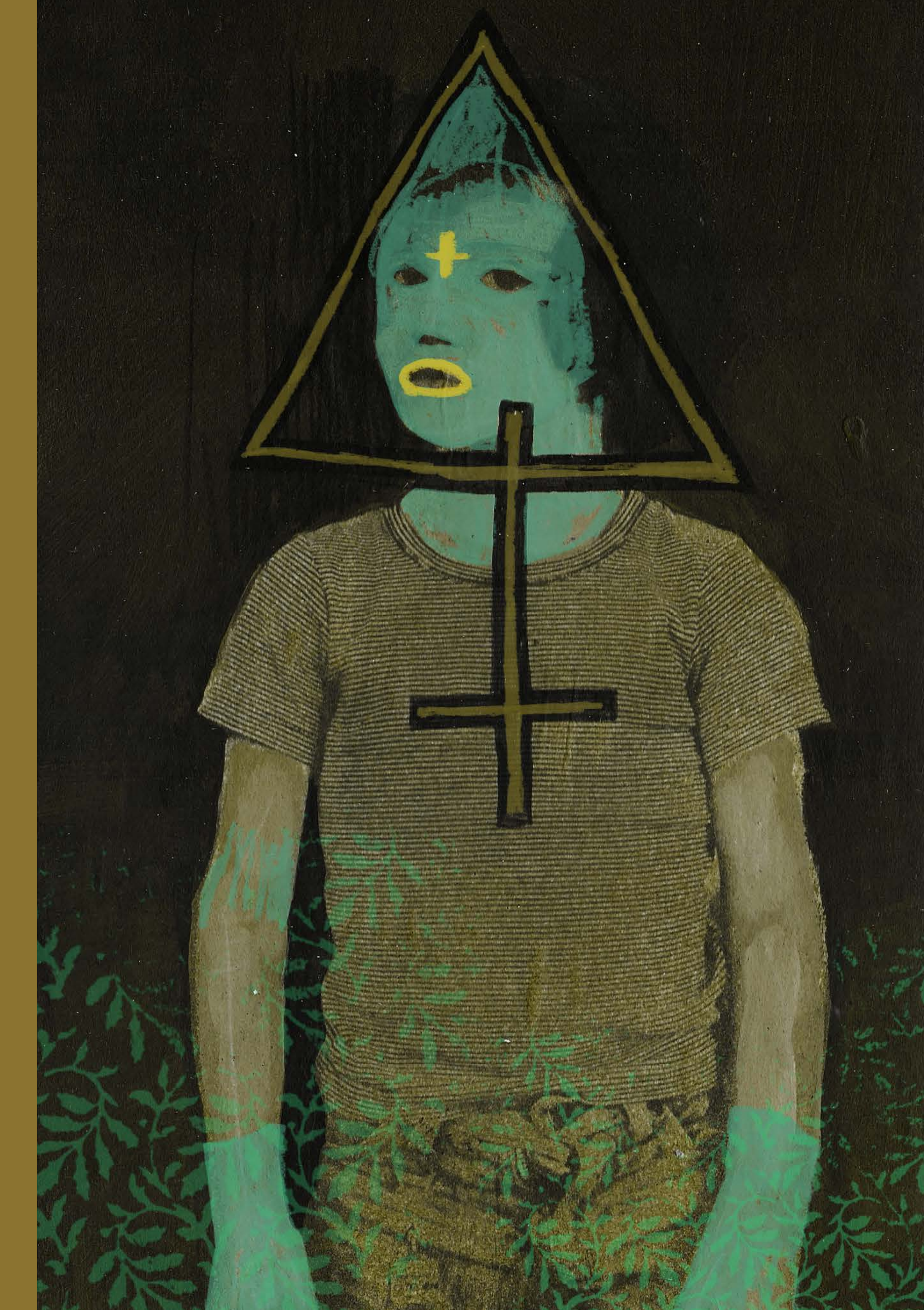
Safia *a proposé une offrande en la personne de Mariam, et* **Ravi /Magdalena** *l'a accepté. Les choses auraient pu se passer autrement. Magdalena, sentant la tournure tragique que prennent les choses, aurait pu refuser de s'attacher.* **Safia** *aurait pu essayer de mieux « vendre » cette nouvelle amie, en jouant une scène supplémentaire où Mariam aurait proposé de l'aide à Mariam pour amadouer Jèsus. Ou elle aurait pu proposer une autre offrande (peut-être le sorcier au hibou aurait-il donné un philtre d'amour ?). Quoi qu'il en soit, un joueur peut refuser une offrande, cela entraîne quand même des choix de jeu intéressants.*

D.E.U.S EX. MACHINA

Pour renforcer la profondeur du jeu, **Safia** *a plusieurs outils à sa disposition, résumés dans l'acronyme D.E.U.S Ex. Machina : le destin des personnages, les émotions, l'univers de jeu, les symboles, les explications, et laisser les personnages résoudre leurs quêtes eux-mêmes.*

En l'occurrence, **Safia** *décide de jouer quatre aspects du D.E.U.S Ex. Machina:*

+ **Le destin.** Elle va tourner autour de la quête de Jèsus, c'est-à-dire sa vocation messianique.
+ **Les émotions.** Elle va lui présenter un figurant en exprimant ce qu'il ressent.



+ L'univers. Elle va mettre en scène un phénomène de Millevaux, l'emprise, à travers une maladie, le mal des ardents, qui renvoie à l'histoire de l'Occitanie.

+ Les symboles. Elle va s'appuyer sur un des deux symboles de Jèsus : la souffrance.

Safia : « Jèsus, alors que tu es en train de peindre la charpente, un homme du nom de Pierino entre dans la chapelle et implore ton aide. Ses mains sont nécrosées et il est dans un état de maigreur effrayant. Voici ce qu'il dit. »

Safia : « Vous qui êtes l'envoyé de Dieu, prenez pitié d'un vieux paysan. J'ai été pieux toute ma vie et voilà que je suis frappé du mal des ardents. Je souffre à l'intérieur comme si un feu perpétuel me consumait. Et j'ai des visions de cauchemar. Je revis la fois où la milice a enlevé mon frère. Ils m'ont demandé si je le connaissais et j'ai répondu non pour échapper au même sort. Une chose affreuse que je croyais avoir oubliée et qui revient me hanter. Et je vois le Diable, aussi. Je vous en prie, j'ai mal et j'ai peur, tout le temps. J'ai honte d'infliger ce spectacle à ma famille. *Il se jette à genoux.* S'il vous plaît, faites quelque chose ! »

Pauline / Jèsus : « Je descends et je lui impose les mains. »

Safia : « Tu sens que ça va le guérir, mais tu vas absorber une partie de son mal : tu vas toi aussi connaître des hallucinations. »

Pauline / Jèsus : « Mais ça n'a rien à voir avec ma quête ! Pourquoi je dois payer un prix pour le guérir ? »

Safia : « Je crois au contraire que ça a tout à voir avec ta vocation de prophète. Mais tu peux aussi renoncer à soigner cet homme et retourner à ta peinture. »

Pauline / Jèsus : « J'hésite… D'un côté, je veux éviter d'avoir un handicap de plus entre moi et ma quête… De l'autre, ça peut être sympa que mon personnage ait des visions ! Je pourrai les raconter ? »

Safia : « Dans l'absolu, c'est mon prix à payer, c'est moi qui raconte. Mais je te laisserai faire, et j'amenderai si ce n'est pas assez grave comme vision. »

Pauline / Jèsus : « Dans mes visions, je vois le Diable. Il me dit que je suis un imposteur. Je vois une statue du Diable dans la chapelle. Et si

cette statue était en germe dans la forme frustre que Jean Petit est en train d'extraire de la souche ? »

Safia *décide de mettre encore plus de tension et de soufre en passant l'album* Reissue, *de* Lou Quinse, *du folk metal occitan imprégné de bêtes, de fêtes et de danses païennes.*

PRINCIPES D'IMPROVISATION

Safia *a beaucoup de travail. Elle doit incarner le décor et les figurants de façon à mettre en valeur les personnages, les accompagner vers leur quête et donner une pente tragique à l'ensemble. C'est avant tout de l'improvisation parce qu'à part le contexte occitan et les informations sur l'univers de Millevaux, elle n'a aucun support : elle brode autour du concept des personnages. Elle dispose cependant d'outils d'improvisation pour relancer les choses sans effort : réutiliser le matériau d'anciennes aventures, co-construire avec les joueurs, développer ce qui intéresse la table, recycler ce qui a déjà été dit, faire des pauses et lâcher prise.*

Safia : « Je dois réfléchir, concertez-vous sur vos priorités en attendant. »

Armand / Jean Petit : « Je poursuis mon grand-œuvre. Je sens que mon ciseau et mon rabot atteignent le corps du Christ. Je frôle de mes doigts sa chair rugueuse. Je mets le doigt dans son cœur. Je retiens mon souffle. La statue est en train de naître. On se souviendra du nom de Jean Petit. »

Safia *se rappelle que Jean Petit était un chirurgien occitan. Il a fini roué en place publique, ce qui aurait donné la chanson « Jean Petit qui danse ». Elle décide qu'à cause de l'égrégore, l'histoire se répète.*

Safia : « Au-dehors de la chapelle, tu entends les villageois qui causent. Cela fait bientôt un an que tu travailles sur la statue. Ils t'ont laissé faire parce que tu as les clés de la ville. Mais au bout d'un an, tu devras les rendre. Alors ils te roueront sur la grand-place pour te châtier d'avoir tué l'arbre à clous, qu'ils considéraient comme une relique inestimable. »

Armand / Jean Petit : « Cela veut dire que je vais mourir ? »

Safia : « Pas si tu achèves ton grand-œuvre. Tu as acheté ta survie en déchargeant ton cœur. Ils se contenteront de te briser les membres. »

Armand / Jean Petit, *mimant le rabot et le ciseau :* « Il me faut juste assez de temps pour finir… »

TOURS INVISIBLES

Safia *doit faire tourner la parole, les quêtes, les prix à payer. Elle vient de consacrer du temps à Jèsus, puis à Jean Petit. Elle enchaîne donc avec Magdalena.*

Safia : « Magdalena, le chantier est sur le point d'être terminé. Comment vas-tu t'y prendre pour le mariage ? »

Ravi / Magdalena : « J'ai cousu moi-même une robe de mariée avec les broderies qu'on utilise pour les ostensions. Maintenant, je vais voir le prêtre pour nous marier dans la chapelle. »

Safia : « Depuis le début du chantier, il vit dans une tour perchée dangereusement sur les remparts. Mariam tient à t'accompagner. La tour est envahie par les terriers de tarentules, les fougères et les grillons. Il y a des statues de pierre défigurées ou mutilées. Quand le prêtre te reçoit, tu découvres un homme en grand désordre physique et mental. »

Ravi / Magdalena : « Mon père, que voulez-vous de moi pour accepter de me marier à Jèsus ? »

Ravi *a visiblement intériorisé la loi du destin, puisqu'il demande lui-même quel est le prix à payer.*

Safia, *après un temps de réflexion :* « Le prêtre te prend à part. Il t'avoue que les événements récents l'ont secoué. Il te confie d'une voix tremblante que Mariam est sûrement un démon, un drac comme disent les paysans. Il vous mariera si tu la pousses par la fenêtre de la tour pendant qu'elle regarde les montagnes. »

Ravi / Magdalena : « J'attends que Mariam se tourne vers nous et j'échange un grand regard avec elle. Puis je dis au prêtre que je préfère vivre dans le péché plutôt que de commettre une telle infamie. Je repars avec Mariam. »

Safia *passe maintenant l'album* Primitivo d'Oc, *par* Tarentelleria Occitane, *des recueils de danses provençales et de danses italiennes de la tarentule.*

Safia : « Les fêtes de l'été battent leur plein. L'année touche à son terme. Tout va enfin se conclure dans les rires ou dans les larmes, c'est selon. »

PRIX À PAYER INTÉGRÉS DANS L'UNIVERS DE JEU

Safia *compte encore proposer quelques prix à payer avant l'accomplissement des quêtes. Pour ce faire, elle dispose de quelques monnaies intégrées à l'univers de jeu : la petite obole (la révélation d'un souvenir, qui peut être associée à un flashback), la grande obole (un don de souvenir) ou le pacte de sang (un engagement à mort).*

Safia : « Jèsus, tu as une vision de la statue du Diable dans la chapelle. Le Diable te demande comment tu comptes résister à l'amour de Magdalena. »

Pauline / Jèsus : « Je l'ignore, en vérité. Laisse-moi en paix, tu n'es qu'un drac. »

Safia : « Le Diable te propose un pacte de sang. Il va te débarrasser de Magdalena. S'il échoue, il disparaîtra. S'il réussit, c'est toi qui mourras. Plus tard, en temps voulu. Mais il aura ton âme. »

Pauline / Jèsus : « Donc si je veux consacrer ma vie à la piété, je passerai ensuite l'éternité en enfer ? »

Safia : « Qu'as-tu à y perdre ? Si tu vis avec Magdalena, tu finiras aussi bien en enfer pour avoir failli à ta vocation de messie. »

Pauline / Jèsus : « C'est juste. Faisons couler nos sangs avec ce ciseau à bois. Scellons le pacte dans les fonts baptismaux. »

FLASHBACKS

Safia *veut maintenant consacrer du temps à Jean Petit. Mais elle manque de prise sur ce personnage. Elle a besoin d'approfondir sa vie et ses motivations. Elle veut en savoir plus sur le passé de Jean Petit, et les implications que ça peut avoir sur le présent. Pour cela, elle fait jouer un flashback.*

Safia : « Jean Petit, alors que tu donnes les derniers coups de rabot sur le visage de la statue en croix, le bruit de la fête au-dehors te donne le tournis. Tu revis le moment où la personne en capuche t'a confié ce travail. Tu joues ton personnage comme tu veux. Tout ce qui n'est pas écrit dans l'histoire peut être rejoué à ta guise. Peut-être même peux-tu en profiter pour visiter le décor autour de toi dans ce souvenir. »

Armand / Jean Petit : « Déjà, je suis en proie à l'étonnement et à la joie, puisque comme on est dans un souvenir, je vois à nouveau. Puis je m'adresse à la personne en capuche. Je lui demande pourquoi elle est



vêtue à la manière des porteurs de coffre à relique pendant les fêtes sacrées. »

Safia : « Peut-être que je suis Dieu, ou le Diable. »

Armand / Jean Petit : « Je tire sa capuche ! »

Safia, *prise au dépourvu :* « Rappelle-moi les symboles que tu as choisis ? »

Armand / Jean Petit : « Le bois et la persévérance. »

Safia : « Quand tu tires la capuche, dessous il n'y a qu'une statue de vierge noire, en bois. »

Armand / Jean Petit : « Peut-être que j'ai été abusé par un drac. Cela n'enlève rien à la grandeur de ma quête. »

FLASHFORWARDS

Safia *a besoin de mettre en valeur les enjeux qui se dessinent pour cette fin de partie. Elle propose donc d'anticiper l'une des issues en faisant jouer un flashforward.*

Safia : « Est-ce que nous sommes dans une vision de Jèsus ou dans une rêverie de Magdalena, nul ne le sait... Je vous propose de vivre le moment où Jèsus et Magdalena se marient. Vous êtes dans la chapelle ouverte à tous les vents. La statue du Christ est achevée. Dehors, les hommes et les femmes chantent et dansent autour d'une personne qu'une tarentule a mordue. La danse est censée faire passer le mal. »

Armand / Jean Petit : « Je peux être là ? »

Safia : « Oui, du moment que tu trouves une raison logique. Mais là, ça m'a l'air tout trouvé. Je suppose que tu parcoures du doigt ta réalisation. »

Ravi / Magdalena : « Je m'approche de l'autel à la vierge noire, vêtue de la robe de mariée que j'ai cousue de mes mains. Mariam porte ma traîne. Jèsus, je n'ai pas eu la bénédiction du prêtre, mais peu m'importe. Je veux t'épouser même si Dieu n'est pas d'accord. Aimons-nous et partons avec Mariam, loin de ce village maudit à qui tu prétends pouvoir apporter la lumière. »

Pauline / Jèsus : « Ce n'est pas forcément le vrai futur, n'est-ce pas ? Alors j'embrasse Magdalena sur le front et je sors de la chapelle avec elle à mon bras. »

Safia : « Les villageois vous acclament ! Puis ils rentrent dans la chapelle et se dirigent vers Jean Petit avec des cordes et des fléaux à grain. Dehors, sur la grand-place, il y a une roue autour de laquelle les hommes et les femmes dansent la tarentelle. »

VERTIGE LOGIQUE

Safia *choisit de finir la partie avec un enchaînement vertigineux de rêves et de visions.*

Safia : « Jean Petit, te voilà au tout dernier moment, au tout dernier coup de rabot qui clôturera ton grand-œuvre. Le bois est chaud sous ta main et tu peux compter chaque côte du Christ en croix. Tu entends une voix de fillette qui vient de derrière l'autel à la vierge noire. Elle te rappelle que si tu achèves ton œuvre, tu seras roué. »

Armand / Jean Petit : « Oui mais si j'échoue, je mourrai de déception. »

Safia : « Il semble que l'heure est venue de faire un choix. »

Armand / Jean Petit : « Je n'arrive pas à me décider. »

Safia : « Je te propose de jouer les deux alors. Dans un rêve, tu échoues et dans l'autre tu réussis. »

Armand / Jean Petit : « Dans le rêve où j'échoue, je défigure rageusement le visage du Christ avec mon ciseau. Je jette la croix à terre. Et je meurs de déception, comme je l'avais défini quand j'ai chargé mon cœur. Je tombe au pied des fonts baptismaux où perle le sang de ceux qui ont fait un pacte. »

Safia : « Et dans le rêve où tu réussis ? »

Armand / Jean Petit : « La statue du Christ en croix est terminée. J'arrive presque à la voir dans toute sa splendeur, rien qu'au toucher, à l'odeur du bois. Je sens aussi le parfum qui émane des mariés, et j'entends les petits bruits de pas de Mariam. »

Safia : « Mais il y a un prix à payer et tu le sais. Dans ce futur-là, les villageois te traînent au dehors et t'encordent à la roue. Le soleil mord tes yeux aveugles. C'est la dernière chose que tu ressens avant de ressentir la douleur. Autour de la roue les villageois dansent et fêtent l'été : *Jean Petit qui danse, Jean Petit qui danse…* »

Safia : « Maintenant, Magdalena et Jèsus, vous revenez au moment où

